



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN APLIKASI VIRTUAL TOUR *CREATIVE HUB*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MASA PANDEMI COVID 19  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**  
Wahyu Dwi Janarko  
4617040014

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2021**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN APLIKASI VIRTUAL TOUR *CREATIVE HUB*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MASA PANDEMI COVID 19  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan  
untuk Memperoleh Sarjana Terapan Politeknik**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2021**



## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Wahyu Dwi Janarko  
NIM : 4617040014  
Tanggal : 10 Agustus 2021  
Tanda Tangan :

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Wahyu Dwi Janarko  
NIM : 4617040014  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Virtual Tour Creative Hub  
Sebagai Media Promosi Di Masa Pandemi Covid  
19 Berbasis Android

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, tanggal 10 bulan Agustus, tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing : Iwan Sonjaya, S.T., M.T.  
Penguji 1 : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.  
Penguji 2 : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.  
Penguji 3 : Fitria Nugrahani, S.Pd., M.Si.

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.  
NIP 197802112009121003



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Masya Allah Tabarakallahu penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan, dan diberikan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi dapat diselesaikan tidak terlepas dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- a. Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital sekaligus sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan masukan serta saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
- c. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan material dan moral.
- d. Yayasan Masjid Raya Bintaro Jaya yang telah memberikan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi.
- e. Sahabat dan Rekan yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Demikian penulis berharap Allah SWT membalas kebaikan segala pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Depok, 10 Agustus 2021

Wahyu Dwi Janarko



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Dwi Janarko  
NIM : 4617040014  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer  
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pembuatan Aplikasi Virtual Reality *Creative Hub* Sebagai Media Promosi di Masa Pandemi Covid 19 Berbasis Android

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Tangerang Selatan Pada tanggal : 10 Agustus 2021

Yang Menyatakan

(Wahyu Dwi Janarko)

\*Karya Ilmiah : karya akhir makalah non seminar, laporan kerja praktek, laporan magang, karya profesi, dan karya spesialis.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

Yayasan Masjid Raya Bintaro Jaya yang terletak di Kota Tangerang Selatan saat ini sedang membangun *Creative Hub* MRBJ di halaman Masjid Raya Bintaro Jaya sebagai zona muamalah umat islam di wilayah Kota Tangerang Selatan. Seiring berjalannya proses pembangunan terjadi sebuah penundaan dikarenakan kurangnya dana wakaf. Berdasarkan hal tersebut sehingga proses pembangunan *Creative Hub* membutuhkan banyak dana sehingga perlu adanya media promosi yang menarik masyarakat untuk ikut wakaf pada pembangunan *Creative Hub* dengan cara ikut program wakaf produktif. Aplikasi virtual tour 3D merupakan salah satu media promosi yang digunakan untuk mempromosikan wakaf produktif dalam pembangunan *Creative Hub*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Kemudian dalam pembuatan asset 3D menggunakan Blender dan untuk implementasinya menggunakan Unity 3D. Berdasarkan hasil uji beta maka kesimpulan yang dapat dituliskan yaitu dari jawaban 5 responden pengurus masjid memiliki interval nilai 80% - 100% dan hasil dari 30 responden jama'ah dan masyarakat sekitar masjid memiliki interval nilai 82,6% - 94,6%, maka aplikasi virtual tour 3D sudah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya dan mampu menjadi solusi yang efektif dalam mempromosikan wakaf untuk pembangunan *Creative Hub*.

**Kata Kunci :** *Virtual Tour, Creative Hub, Aplikasi, 3D Modelling, Media Promosi, Blender, Unity 3D.*



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Pelaksanaan Skripsi.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Promosi.....	6
2.2 Aplikasi.....	6
2.3 Wakaf Produktif.....	6
2.4 <i>Creative Hub</i> .....	7
2.5 3D Modelling.....	7
2.6 Texturing.....	8
2.7 Virtual Tour .....	8
2.8 Blender.....	9





- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.9	Adobe Illustrator.....	9
2.10	Skala Likert.....	10
2.11	Co Working Space.....	11
2.12	Unity 3D.....	11
2.13	Pengujian Blackbox.....	11
2.14	MDLC.....	11
2.15	Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI .....		13
3.1	Perancangan Program Aplikasi.....	13
3.1.1	Deskripsi Aplikasi.....	13
3.1.2	Konsep Aplikasi.....	14
3.1.3	Flowchart Aplikasi.....	15
3.1.4	Storyboard.....	16
3.1.5	Material Collecting.....	18
3.2	Realisasi Pembuatan Aplikasi.....	29
3.2.1	Pembuatan 3D Modelling.....	29
3.2.2	3D Modelling Bangunan <i>Creative Hub</i> dan Desain Interior nya.....	29
3.2.3	Implementasi Aplikasi Pada Unity 3D.....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....		45
4.1	Pegujian.....	45
4.1.1	Deskripsi Pengujian.....	45
4.2	Prosedur Pengujian.....	46
4.2.1	Pengujian Alpha.....	46
4.2.2	Pengujian Beta.....	46
4.3	Data Hasil Pengujian.....	46
4.3.1	Hasil Pengujian Alpha.....	46
4.3.2	Hasil Pengujian Beta.....	48
4.4	Analisis data dan Evaluasi.....	58
4.4.1	Analisis Pengujian Alpha.....	58
4.4.2	Analisis Pengujian Beta Pengurus Masjid.....	58



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.4.3	Analisis Pengujian Beta Jama'ah dan Masyarakat Sekitar .....	60
4.5	Distribusi.....	63
BAB V PENUTUP .....		64
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi .....	16
Gambar 3.2 Bangunan <i>Creative Hub</i> Masjid Raya Bintaro Jaya.....	30
Gambar 3.3 Atap Bangunan <i>Creative Hub</i> Masjid Raya Bintaro Jaya.....	30
Gambar 3.4 Fitur Simple Deform .....	31
Gambar 3.5 Meja Kasir Dapuruma .....	31
Gambar 3.6 Gambar Fitur Boolean .....	32
Gambar 3.7 Fitur Image Texture.....	33
Gambar 3.8 Inspector Materials.....	34
Gambar 3.9 Tampilan Sample Scene di Unity 3D .....	35
Gambar 3.10 Memasukkan Musik Kedalam Aplikasi .....	35
Gambar 3.11 Setting Pindah Scene Selanjutnya .....	36
Gambar 3.12 Script Pindah Scene.....	36
Gambar 3.13 Event Trigger di Panel Petunjuk .....	38
Gambar 3.14 Fitur On Click di Tombol Keluar.....	38
Gambar 3.15 Script Keluar Aplikasi.....	39
Gambar 3.16 Fitur on click di tombol mulai.....	39
Gambar 3.17 Trigger UI Pindah Lantai .....	40
Gambar 3.18 Script Pindah Ke Lantai 2 .....	41
Gambar 3.19 Panel Info Dapuruma .....	41
Gambar 3.20 Script Popup Informasi.....	42
Gambar 3.21 Mengubah Texture Shape.....	43
Gambar 3.22 Setting Awan .....	43
Gambar 3.23 Build Aplikasi .....	44
Gambar 24 Tampilan Interaksi Panel Informasi Dapuruma .....	48
Gambar 25 Tampilan Interaksi Menggunakan Player Controller .....	48
Gambar 4.26 Rumus Menentukan Interval .....	49

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Konsep Aplikasi.....	14
Tabel 2 Storyboard Aplikasi .....	17
Tabel 3 Material Collecting .....	19
Tabel 4 Uji Alpha.....	47
Tabel 5 Interval dan Skala.....	49
Tabel 6 Uji Beta Pengurus Masjid .....	50
Tabel 7 Uji Beta Jama'ah dan Masyarakat Sekitar Masjid.....	54





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	L1
Lampiran 2 Wawancara .....	L2
Lampiran 3 Kuesioner Beta Testing .....	L3
Lampiran 4 Dokumnetasi.....	L4
Lampiran 5 Creative Hub MRBJ .....	L5
Lampiran 6 Dapuruma dan Kopi Sepanjang Waktu .....	L6





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan agama islam di Indonesia seiring berjalannya waktu semakin pesat. Hal ini menjadikan kebutuhan tempat beribadah yakni masjid juga meningkat. Saat ini masih sangat sedikit orang yang menjadikan masjid sebagai tempat untuk bermuamalah. Muamalah adalah hukum-hukum syara yang berkaitan dengan urusan dunia dan kehidupan manusia seperti jual beli, perdagangan, dan lain sebagainya (Louis Ma'luf, 1986).

Yayasan Masjid Raya Bintaro Jaya terletak di Jalan Maleo Raya, Bintaro Sektor XI, Kota Tangerang Selatan saat ini sedang membangun sebuah bangunan dan terdapat tiga lantai di halaman Masjid Raya Bintaro Jaya sebagai zona muamalah umat islam di wilayah Kota Tangerang Selatan. Bangunan tersebut bernama *Creative Hub* Masjid Raya Bintaro Jaya. *Creative Hub* itu sendiri merupakan bangunan yang akan digunakan sebagai tempat pameran produk halal seperti *freshmart* dan *coffee shop* serta *co-working space* yang dibangun menggunakan uang wakaf. Seiring berjalannya proses pembangunan bangunan *Creative Hub*, terjadi penundaan dikarenakan kurangnya dana wakaf.

Salah satu cara yang dilakukan dalam mencapai target dana yang dibutuhkan yaitu dengan cara mempromosikan *Creative Hub* tersebut kepada masyarakat yang dilakukan menggunakan program wakaf produktif. Wakaf produktif merupakan sebuah pengembangan pengelolaan wakaf yang telah ada (Fahham, 2015). Wakaf produktif ini nantinya akan menghasilkan pendapatan baru yang akan digunakan kembali dalam pemanfaatan operasional masjid dan *Creative Hub* itu sendiri.

Dalam hal ini perlu adanya media promosi yang menarik yaitu dengan membuat aplikasi Virtual Tour 3D agar masyarakat ikut berwakaf. *Virtual Tour* Virtual tour adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam. Hal ini juga dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan teks (Dio et al., 2019).

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan hal tersebut maka untuk mendukung proses pembangunan *Creative Hub* yang sempat tertunda maka perlu adanya hal yang membuat masyarakat mengerti sehingga masyarakat dapat mengikuti program wakaf produktif *Creative Hub* dengan cara membuat media promosi berupa aplikasi *Virtual Tour* 3D berbasis android.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan sebuah penelitian yang berjudul *Pembuatan Aplikasi Virtual Tour Creative Hub Sebagai Media Promosi Di Masa Pandemi Covid 19 Berbasis Android*”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di dalam latar belakang maka terdapat suatu rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu bagaimana membuat media promosi berupa aplikasi virtual tour di masa pandemi yang dapat menarik minat masyarakat untuk berwakaf di *Creative Hub* Masjid Raya Bintaro Jaya.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian skripsi ini terdapat batasan masalah dalam pembuatan Pembuatan Aplikasi Virtual Tour *Creative Hub* Sebagai Media Promosi yaitu :

1. Pembuatan *asset* dan *texturing* 3D menggunakan software Blender.
2. Pembuatan aplikasi virtual tour menggunakan software Unity 3D.
3. Informasi dapuruma, kopi sepanjang waktu, dan co working space didapatkan berdasarkan data yang diperoleh pengurus masjid raya bintaro jaya.
4. Pandemi Covid 19 menambah faktor kurangnya dana pembangunan *Creative Hub*.
5. Aplikasi ini digunakan di Smartphone Android.
6. Aplikasi *Creative Hub* hanya digunakan pengurus masjid sebagai media promosi wakaf produktif *Creative Hub*.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari pembuatan Pembuatan Aplikasi Virtual Tour *Creative Hub* Sebagai Media Promosi Di Masa Pandemi Berbasis Android.

#### 1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari Pembuatan Aplikasi Virtual Tour *Creative Hub* Sebagai Media



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Promosi Di Masa Pandemi Berbasis Android adalah dapat membuat media promosi yang menarik masyarakat untuk berwakaf berupa aplikasi virtual tour *Creative Hub* masjid raya bintaro jaya.

### 1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dalam Pembuatan Aplikasi Virtual Tour *Creative Hub* Sebagai Media Promosi adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi virtual tour berbasis android yang dapat membantu mempromosikan dapuruma, kopi sepanjang waktu, dan co working space yang ada di *Creative Hub* masjid raya bintaro jaya .
2. Mengajak masyarakat melakukan wakaf produktif dalam proses pembangunan *Creative Hub* masjid raya bintaro jaya.
3. Membantu pengurus masjid raya bintaro jaya untuk mempromosikan *Creative Hub* kepada masyarakat.
4. Menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke *Creative Hub* Masjid Raya Bintaro Jaya.

### 1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Dalam metode penyelesaian pembuatan skripsi ini terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pelaksanaan skripsi.

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses menyelesaikan masalah dalam pembuatan skripsi ini dibutuhkan sebuah data. Data tersebut dapat diperoleh dengan beberapa cara diantaranya yaitu :

##### a. Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada *Creative Hub* yang ada di Masjid Raya Bintaro Jaya. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar fasilitas yang ada di *Creative Hub* sehingga informasi yang ada di dalam aplikasi virtual tour ini dapat tersampaikan secara benar dan tujuan dari pembuatan game ini dapat direalisasikan dengan baik.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan sesi tanya jawab secara langsung kepada salah satu pengurus Masjid Raya Bintaro Jaya mengenai kebutuhan apa saja yang ada pada aplikasi virtual tour ini.

## c. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada 30 responden umum secara langsung kepada jama'ah dan pengurus Masjid Raya Bintaro Jaya, Pernyataan yang diajukan akan disebarakan setelah penelitian dilakukan.

**1.5.2 Metode Pelaksanaan Skripsi**

Metode yang digunakan dalam Pembuatan Aplikasi Virtual Tour *Creative Hub* Sebagai Media Promosi adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Menurut Riyanto & Singgih, (2015), MDLC (Multimedia Development Life Cycle) merupakan metode pengembangan system yang cocok untuk pengembangan system berbasis multimedia. Multimedia Development Life Cycle terdiri dari enam tahap, yaitu tahap pengonsepan (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing) dan pendistribusian (distribution). Langkah-langkah pokok penelitian dan pengembangan MDLC yang membedakannya dengan pendekatan penelitian lain adalah:

1. *Concept* (Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program). Tahap pengonsepan (Concept) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan kepada siapa multimedia di tujukan (audiens identification). Pada tahap ini melakukan perancangan ide mengenai software yang akan digunakan, serta material apa saja yang akan dimasukkan dalam pembuatan aplikasi virtual tour ini.
2. *Design* (Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur proyek, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk proyek). Perancangan (design) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur proyek, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahap ini dilakukan sebuah acuan dasar



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

yang digambarkan dengan cara membuat storyboard aplikasi virtual tour dan flowchart.

3. *Material Collecting* (Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan). Pengumpulan materi adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti clip-art, graphic, animasi, video, dan audio. Pada tahap ini yaitu melakukan pengumpulan bahan seperti user interface graphic yang akan ditampilkan pada aplikasi virtual tour serta instrument music sebagai backsound dari aplikasi virtual tour.
4. *Assembly* (Tahap Pembuatan). Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia dibuat. Pada tahap ini yaitu membuat asset 3d menggunakan aplikasi Blender berupa Bangunan dan Interior *Creative Hub* Masjid Raya Bintaro Jaya.
5. *Testing* (Tahap Pengujian). Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan proyek apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat. Kemudian dilakukan pula pengujian beta (beta test) dimana pengujian ini dilakukan oleh responden yang mana responden tersebut merupakan jama'ah atau pengurus Masjid Raya Bintaro Jaya.
6. *Distribution* (Proyek akan disimpan dalam sebuah media penyimpanan). Pada tahap ini proyek akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup menampung proyeknya maka kompresi terhadap proyek itu akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya. Pada tahap ini dilakukan penyerahan aplikasi virtual tour kepada pengurus Masjid Raya Bintaro Jaya.

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan skripsi yang berjudul “Pembuatan *asset* bangunan 3D pada aplikasi virtual tour *Creative Hub* sebagai media promosi di masa pandemic covid 19 berbasis android dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan Aplikasi Virtual Tour *Creative Hub* Masjid Raya Bintaro Jaya berhasil dibuat menggunakan software Blender 3D dan Unity 3D.
2. Dalam proses pembuatannya, metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sangat efektif karena setiap tahapannya dijelaskan secara jelas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik
3. Proses pembuatan 3D modelling menggunakan teknik primitive modelling menggunakan software Blender 3D.
4. Hasil uji alpha yang dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah sesuai dan semua fungsi berjalan dengan baik.
5. Hasil uji beta kepada pengurus masjid sebanyak 5 responden memiliki interval nilai 80% - 100% dengan perolehan skor terkecil sebesar 20 dan skor tertinggi sebesar 25 sehingga dapat dikatakan bahwa semua pengurus sudah sangat setuju terhadap 10 pernyataan kuesioner yang telah mereka isi sebelumnya.
6. Hasil uji beta kepada jama'ah dan masyarakat sekitar masjid sebanyak 30 responden memiliki interval nilai 82,6% - 94,6% dengan skor terkecil sebesar 124 dan skor tertinggi sebesar 142 sehingga dapat dikatakan bahwa jama'ah dan masyarakat sekitar sudah sangat setuju terhadap 10 pernyataan kuesioner.
7. Aplikasi virtual tour 3D sudah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya dan mampu menjadi solusi yang efektif dalam mempromosikan wakaf untuk pembangunan *Creative Hub* berdasarkan hasil uji alpha dan beta yang telah dilakukan pada tanggal 28 juli – 30 agustus 2021.



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## 5.2 Saran

Dari pelaksanaan pengerjaan skripsi yang telah penulis buat maka dalam hal ini terdapat beberapa saran yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca yaitu :

1. Dalam pembuatan 3D modelling perlu dilakukan penambahan tekstur agar terlihat realistis menggunakan uv map pada Blender 3D.
2. Membuat aplikasi virtual tour yang lebih interaktif lagi kedepannya agar masyarakat mudah memahami program wakaf produktif.
3. Aplikasi yang dibuat kedepannya dapat terpasang di google store atau di appstore sehingga banyak orang yang dapat memasang aplikasi virtual tour 3D di smartphone mereka.





## DAFTAR PUSTAKA

- Aryadi, Y. (2017). CO-WORKING SPACE DI KOTA PONTIANAK. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 173.
- Atmoko, N., & Pramono, B. A. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUSGEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *JURNAL TRANSFORMATIKA*, 87.
- Dio, Safriadi, N., & Sukamto, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *Justin*, 2.
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi "World War D" Berbasis Android. *JURNAL MULTINETICS*, 44.
- Fahham, A. M. (2015). PENGELOLAAN WAKAF TUNAI DI LEMBAGA PENGELOLA WAKAF DAN PERTANAHAN PENGURUS WILAYAH NAHDLATUL ULAMA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Aspirasi Vol. 6*, 30.
- Fitri, M. O. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI VIRTUAL TOUR MONUMEN MANDALA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Instek*.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *JPIT*, 45.
- Jubaedi, A. D., & Bahri, S. (2018). MODEL PEMBELAJARAN KOSAKATA TIGA BAHASA BERBASIS GAME (STUDI KASUS PENGENALAN BUAH-BUAHAN). *Jurnal PROSISKO*, 103.
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). IMPLEMENTASI MODEL CMIFED PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA TK DAN PLAYGROUP. *Jurnal Informatika*, 3.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 75.
- Rembulan, R. R., & Dyah, A. M. (2020). APLIKASI VIRTUAL TOUR ISLAMIC CENTER BERBASIS ANDROID. *JATIKA*, 206.
- Rori, J., Sentinuwo, s., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 47.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



- Santoso, & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 86.
- Setiawan, D. (2018). Evaluasi 3D Texturing Process Pada Bentuk Dinding Bangunan Bersejarah Candi Cetho. *DoubleClick: Journal Of Computer and Information Technology*, 8.
- Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado). *E-Jurnal Teknik Informatika*, 2.
- Wijaya, A. H., & Sufa'atin. (n.d.). PEMBANGUNAN APLIKASI VIRTUAL TOUR DAN RESERVASI PADA AVIA RESIDENCE. *KOMPUTA*.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Lahir di Kabupaten Ngawi Provinsi Jawa Timur pada tanggal 19 Oktober 1998. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Suparminto dan Ibu Jumitri. Bertempat tinggal di Jalan Aren I Rt 006/003 Kelurahan Pondok Betung, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15221. Telah lulus dari SDN Pesanggrahan 07 Petang Jakarta Selatan pada tahun 2011, dan SMPN 142 Jakarta Barat pada tahun 2014, SMKN 2 Kota Tangerang Selatan pada tahun 2017. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital pada tahun 2017.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Berikut adalah hasil **wawancara tahap awal** yang penulis lakukan kepada salah satu pengurus masjid raya bintaro jaya yaitu bapak Prastowo pada hari sabtu, 15 mei 2021 secara langsung di kantor secretariat masjid raya bintaro jaya.

**Saya :** Assalamu'alaykum pak pras.

**Pak Pras :** Wa'alaykumussalam iya dije, ada yang bisa dibantu?

**Saya :** baik pak, jadi begini, saya akan menyusun skripsi saya dengan mengambil topik permasalahan yang ada di zona mumalah masjid raya bintaro jaya ini terhadap pembangunan *Creative Hub* yang sempat terhenti karena saya dengar karna dana nya kurang cukup untuk melanjutkannya.

**Pak Pras :** memang dije tau darimana?

**Saya :** Saya tau dari salah satu karyawan masjid raya bintaro jaya ini pak, apakah benar seperti adanya?

**Pak Pras :** pembangunan dihentikan sejenak tidak hanya kurang dana tetapi karena factor pandemi covid 19 ini. Memangnya konsep skripsi dije bagaimana?

**Saya :** Baik, jadi saya akan membuat media promosi berupa aplikasi virtual tour berbasis android yang mana nantinya jama'ah bisa melihat bagaimana bangunan itu kedepannya seperti apa. Selain itu aplikasi ini juga bisa membantu pihak masjid untuk mempromosikan *Creative Hub* kepada jama'ah untuk ikut program wakaf produktif.

**Pak Pras :** Menarik juga kedengarannya, baik jadi apa yang bisa saya bantu?

**Saya :** saya hanya minta izin untuk penelitian skripsi saya ini pak dan mohon doanya supaya lancer skripsi saya.

**Pak Pras :** Aaaamiin, semoga lancer dan sukses yaa dije, kalo ada yang butuh dipertanyakan bisa hubungi saya lewat whatsapp ya.

**Saya :** Baik Pak terimakasih

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

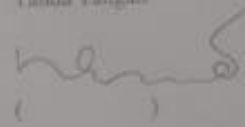
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 3 Kuesioner Beta Testing

**Formulir Kuesioner Pengujian Beta**  
**Zona Muamalah Creative Hub Masjid Raya Bintaro Jaya**

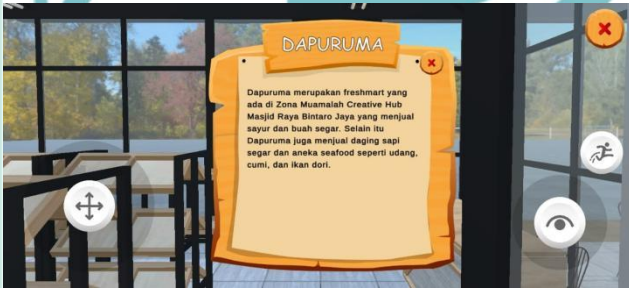
Nama : Prastowo M Wigowo  
Jenis Kelamin : P /  L (lingkari salah satu)  
Usia : 55  
Alamat : Puri Bintaro PB 7N-42

Tanda Tangan  


No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Netral
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bentuk objek 3d creative hub masjid raya bintaro jaya pada aplikasi virtual tour sudah tervisualisasi dengan jelas				✓	
2	Bentuk objek 3d interior sudah tervisualisasi dengan benar dan jelas					✓
3	Pemberian warna dan tekstur pada bangunan 3d creative hub sudah sesuai				✓	
4	Pemberian warna dan tekstur pada objek 3d interior sudah sesuai				✓	
5	Aplikasi virtual tour dapat menjadi solusi promosi pada masa pandemi					✓



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 6 Dapuruma dan Kopi Sepanjang Waktu

Dapuruma



Kopi Sepanjang Waktu



POLITEKNIK